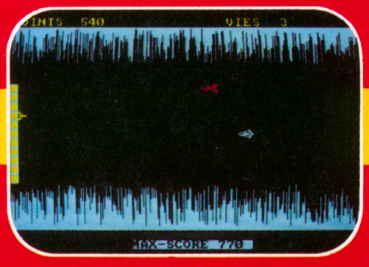
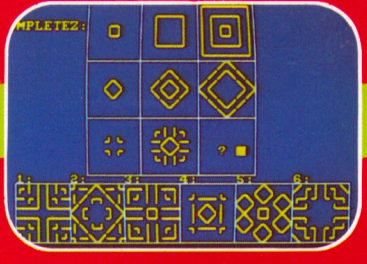
LOGISTRAD

AVEC CASSETTE POUR AMSTRAD





N° 3

4 PROGRAMMES ORIGINAUX POUR AMSTRAD CPC 464/664 ET 6128

LOGISTRAD

AVEC CASSETTE POUR AMSTRAD

CAVERN

SNAKY

AUTOQUIZZER

TENEBRAE

M 6534 - 3 - 85F

LOGIPRESSE

85 F Belgique: 680 FB Suisse: 28 FS Canada: 14$ C

EDITORIAL

LOGISTRAD est une création LOGIPRESSE, éditée par PROMOPUBLICATIONS S.A.R.L. au capital de 20 000F.

Chef de fabrication:
Alfredo Onofrio
Maquettiste:
Paul Tavan
Illustration:
Renato Limana

Ont collaboré à ce numéro:
Roger Bonnet Des Claustres
Stéphane Chenard
Eric Thuillier
Didier Duchesne
Michelle Girodolle
Georges Rieben
Thierry Sénéchal
François Matthey

La rédaction n'est pas responsable des textes, illustrations, dessins et photos publiés qui engagent la seule responsabilité de leurs auteurs. Les documents reçus ne sont pas rendus et leur envoi implique l'accord de l'auteur pour leur libre publication. La reproduction des textes, cassettes, dessins et photographies publiés dans ce numéro est interdite.

LOGISTRAD est une publication indépendante. Pas plus que son éditeur, elle n'a aucun lien avec les sociétés Amstrad P.L.C. ou Amstrad France.

© Logipresse 1986 - Imprimé en Italie.

CETTE REVUE NE PEUT ETRE VENDUE SANS LA CASSETTE QUI LA COMPLETE ET RECIPROQUEMENT.

Il y a quelques années déjà, la presse nous entretenait de la révolution qu'allait apporter les ordinateurs et, en particulier, les ordinateurs familiaux. Il y a quelques années..., cela paraît déjà bien vieux malgré l'imprécision des termes. On a l'impression, aujourd'hui, que nos braves computers Apple, Commodore ou Amstrad sont nos compagnons de route depuis une éternité. Ce qui est évidemment faux. Mais, autrefois, ou plus exactement...naguère!, on nous promettait monts et merveilles. L'ordinateur ferait tout. Il serait notre esclave bienveillant, nous endormant sur un air de musique douce, programmant notre réveil et même notre douche, et se révélant indispensable dans notre quotidien de privilégiés.
La vérité est un peu différente. Qu'on utilise l'ordinateur comme outil ou comme instrument de plaisir et de jeux, il nous faut nous soumettre à ses contraintes, à ses caprices. Et c'est tant mieux. Sans nous référer aux lois, toujours plus ou moins contestables, d'une morale changeant selon les époques, les religions et les régimes, il faut bien reconnaître qu'un ordinateur doit se mériter, surtout s'il s'agit d'un Amstrad. L'effort demandé n'est pas très grand et il permet d'accéder à cette récompense gratifiante que procure la joie du devoir accompli, un devoir choisi, accepté, voulu. En un mot: le plaisir.

LOGISTRAD

LOGISTRAD — Rédaction, administration, vente, publicité, siège social: 34, Champs-Elysées, 75008 Paris. Tél. (1) 45.63.48.50. Distribué en France par: N.M.P.P. Imprimerie: LA GRAFICA Milan - Italie. Directeur de la publication: Franco Bozzesi — Numéro de commission paritaire: en cours. Dépôt légal: à la parution. Vous pouvez vous procurer un numéro de Logistrad en envoyant un chèque (bancaire ou postal) de 85 F + 10,70 F pour frais de port à l'ordre de Promopublications, Service Diffusion, 34, avenue des Champs-Elysées, 75008 Paris.

SOMMAIRE

Logistrad News 4

Les programmes du mois:

Cavern: dégommez au laser les sicaires de l'ionosphère 6

Snacky: mais qui sont ces serpents? 8

Nous avons besoin de chacun de nous 11

Autoquizzer: Logistrad vous fait bouillir les neurones 12

Ténébraé: nécrophages à tous les étages 14

Le courrier de LOGISTRAD 18

INSTRUCTIONS POUR CHARGER LES PROGRAMMES

Pour CPC 464: mettre la cassette dans le lecteur; vérifier qu'elle est totalement rembobinée puis appuyer simultanément sur les touches <CTRL> (contrôle) et <ENTER> du clavier numérique. Le message PRESS PLAY THEN ANY KEY apparaît à l'écran (enclenchez la touche de lecture du magnétophone et appuyez sur n'importe quelle touche du clavier), l'ordinateur charge alors le premier programme qu'il trouve. Après chargement, l'arrêt du magnétophone est automatique.
Procéder de la même manière pour charger les autres programmes.
Pour les CPC 664 et 6128: vérifier que les connexions ordinateur-lecteur de cassettes sont bien établies.
Ensuite taper ITAPE (on obtient I en appuyant simultanément sur <SHIFT> et @ . Puis appuyer sur <ENTER>.
L'ordinateur doit afficher READY. Si ce n'est pas le cas, revenir au point de départ en appuyant simultanément sur <CTRL> <SHIFT> <ESC> puis retaper ITAPE et <ENTER> jusqu'à apparition du message READY sur l'écran.
Charger alors les programmes comme pour le CPC 464 en appuyant simultanément sur <CTRL> ou <CONTROL> et <ENTER>.
Dans tous les cas, il est inutile de donner le nom du programme à charger.
Après chaque programme, nous vous conseillons de remettre l'ordinateur à zéro avant de charger le programme suivant.

Clonage et concurrence

Et voilà, il est là, vedette du stand Amstrad au SICOB, où, malgré la fermeture du salon aux moins de 18 ans (et la fixation du billet d'entrée à 100 francs, s'il vous plaît!), la densité de visiteurs au mètre carré de moquette a dépassé en permanence les limites de l'humain. La vedette, c'est le PC 1512, le compatible IBM-PC d'Amstrad, l'Arlésienne de Brentwood attendue depuis le début de l'année.

Il y avait déjà près de 300 constructeurs, dans tous les pays tant soit peu industrialisés, à s'être jetés sur la pratique facile et lucrative du "clonage", c'est-à-dire de ce que, autrefois, on aurait appelé la contrefaçon du concept inventé par IBM. Avec Amstrad, un de plus? Voire: les qualités du 1512 font déjà dire à nombre d'observateurs qu'Amstrad pourrait bien détrôner IBM et imposer un nouveau standard en micro-informatique.

Le concept IBM étant déjà ancien, voire un peu dépassé, sortir un clone n'a plus rien de l'aventure, et la concurrence est telle que plus d'un y a laissé sa chemise. Mais Amstrad s'est donné plusieus avantages.

Techniquement, le 1512 est un parent de l'IBM PC. Il est construit autour d'un micro-processeur Intel 8086, auquel il est possible de coupler un 8087, servant au calcul mathématique. Il s'agit d'une puce de 16 bits, alors que le 8088 est sur 8 bits, sur une horloge de 8 MHz contre 4,77 MHz sur l'IBM PC.

Il en résulte que le 1512 fonctionne près de quatre fois plus vite que son modèle. Le chech-up effectué après la mise en marche est notablement plus bref, et les vérifications en cours sont même affichées à l'écran. Enfin, le Basic 2 utilisé par le 1512 est lui-même un langage souple dont les instructions sont effectuées rapidement.

Pour l'acheteur, il est le modèle le moins cher de sa catégorie: la gamme 1512 ira, en France, du SD à 5 926F TTC au HD 20 qui coûtera 11 848F TTC écran monochrome. Le bas de gamme offrira en plus de l'unité centrale un moniteur monochrome (caractères noirs sur fond crème, en seize tons de gris contre quatre pour IBM); une souris (des icônes se révèleront donc à nos yeux sur l'écran, que nous cliquerons dans la joie plutôt que de perdre notre temps précieux en instructions absconses), fabriquée en série pour tous les modèles; et un lecteur de disquettes, au format 5 pouces 1/4 - on n'imaginait pas un compatible IBM utilisant le format d'Amstrad, mais voilà qui imposera aux habitués de la marque de reformater leur bibliothèque de programmes. Le modèle haut de gamme, le plus cher des huit, comporte additionnellement un moniteur couleur et un disque dur, intégré à la machine (à l'abri de la poussière et des intempéries), d'une capacité de 20 M.O., pas moins. Les disques durs existeront en quatre versions et seront fabriqués par Xebec, un constructeur américain de bonne réputation. Tous les modèles fonctionnent sous MSDOS 3,2, encore inédit en France, DOS Plus, GEM Desktop et PAINT. Trois cartes supplémentaires peuvent être ajoutées et des prises sont prévues pour l'imprimante-maison, le crayon optique-maison, un modem ou un joystick-maison.

Tout ça pour un niveau de prix auquel aucun autre constructeur n'offre autant de possibilités. Dans la gamme des 5 000 FF, on ne trouve guère que l'Einstein 256 de Tatung (mais oui, ça existe), qui n'a que la moitié de la capacité du 1512 et pour lequel personne ne s'est fatigué à développer du software, le Master Compact d'Acorn, avec une mémoire centrale de 128 Ko contre 512 pour l'Amstrad, qui fonctionne en 8 bits et est livré sans moniteur, comme les

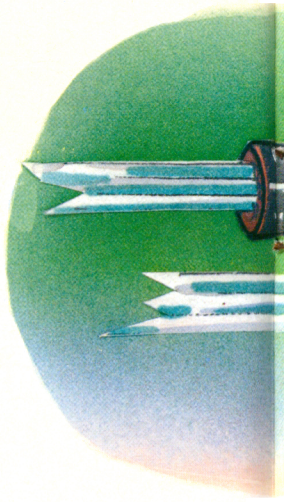
PC 1512 DD COULEURS
avec unité centrale, un moniteur couleurs, deux lecteurs de disquettes 360 KO, souris, MSDOS 3.2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC 2

Tous les PC 1512 seront livrés en France avec un clavier AZERTY, interface GEM, deux systèmes d'exploitation et des logiciels en français.

autres. A la question "mais comment font-ils donc pour vivre à ce prix-là", prenons d'ailleurs note de la réponse faite récemment par Jean Gerodvold, Président de Thomson-Micro Informatique: "ils fabriquent en Corée. Eh bien, il va falloir que (les constructeurs français) aillent en Corée. En France, on n'y arrive pas". Entre deux Amstrad à assembler, les Coréens vivent avec un seul bol de riz, sans abonnement à Canal Plus à payer.

Ceci mis à part, le 1512 s'adresse-t-il à n'importe quel utilisateur fauché? Une chose est sûre: c'est tout sauf une console de jeux vidéo. Le Basic 2 se prête très mal à l'animation des belles images obtenues avec PAINT, et son prix est quand même un peu élevé, par rapport aux PCW notamment, pour de telles utilisations (la version du SD avec moniteur couleur est quand même à 8 171F TTC). L'insistance mise par Amstrad sur la possibilité de l'intégrer dans un réseau local désigne clairement le 1512 comme une machine de bureau. Mais combien de directeurs généraux reculeront-ils devant le nom d'Amstrad, en craignant précisément d'acheter un Space Invader? Pour ce prix-là, Amstrad

(à suivre pag. 10)



Dégommez au laser les sicaires de l'ionosphère.

CAVERN

Le maître des régions de la haute atmosphère, devenu belliqueux, dépêche ses tueurs à gages pour éliminer les Terriens. Une attaque qui se règlera à coups de laser...

L'ionosphère, c'est une zone entre 60 et 600 kilomètres au-dessus de nos têtes, une zone où l'air est conducteur d'électricité, de quoi rendre les vaisseaux tueurs particulièrement vigoureux. Acculé dans une grotte, il faudra pourtant combattre avec ces redoutables ennemis pour survivre.

Leur région d'origine n'est pas la seule responsable de l'énergie débordante des habitants de la haute atmosphère. En effet, pour motiver ses tueurs à gages, le seigneur de la région a promis pour chaque vaisseau et son équipage une région de la Terre en cas de victoire! De quoi motiver les sicaires de l'ionosphère, qui se disputent déjà entre eux les zones les plus riches de notre planète. Certains capitaines de vaisseaux auraient même déjà pris des options sur les centrales électriques, ne laissant aux matelots que des dynamos ou des piles alcalines... Mais ce ne sont que des bruits qui courent, rien n'est fait.

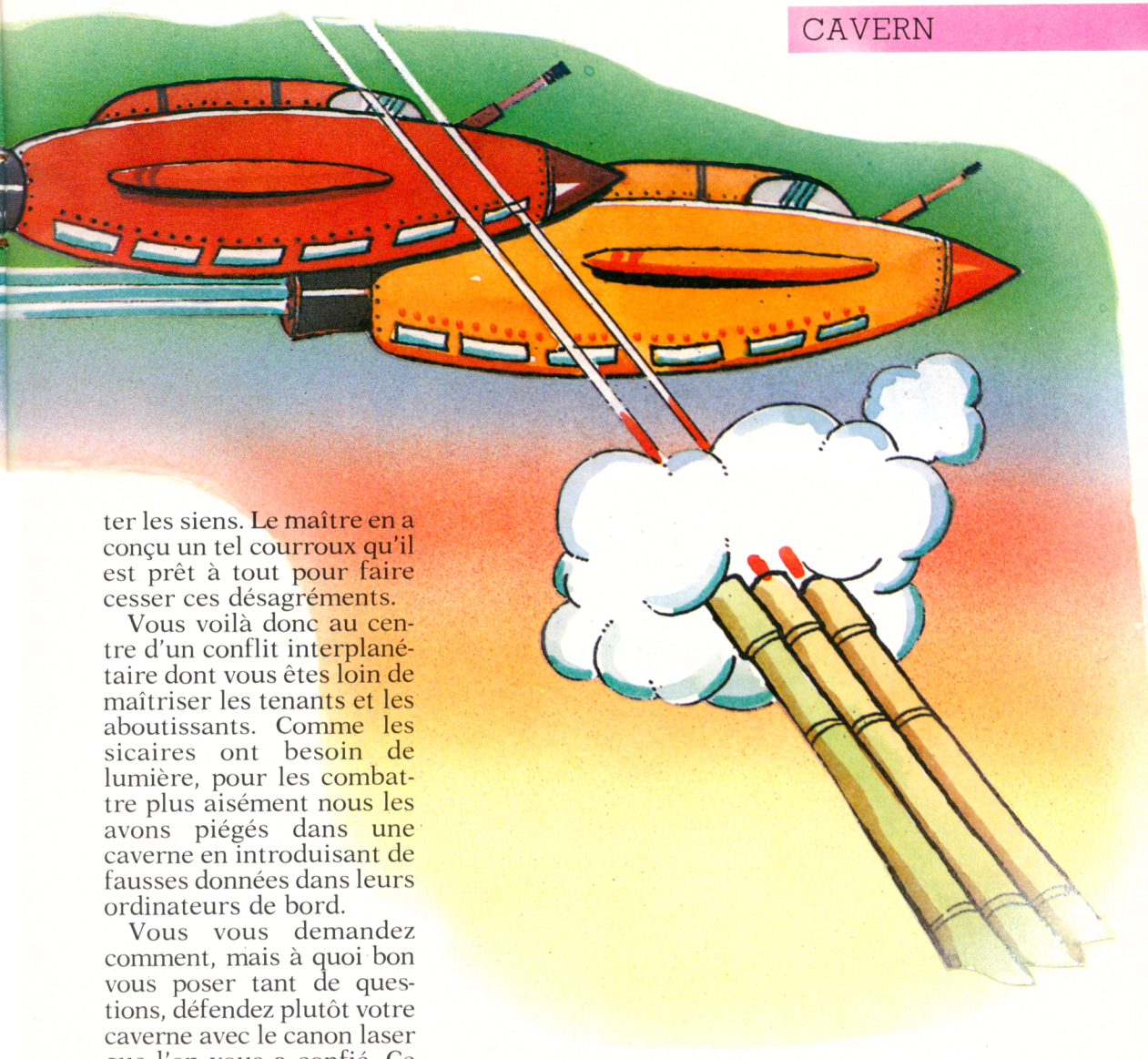
Mais pourquoi un tel esprit conquérant après des millénaires de passivité? La raison en est simple, le seigneur des hautes sphères ne supporte plus que les fusées lancées par la Terre traversent régulièrement son territoire avant d'aller mettre sur orbite géostationnaire des dizaines de satellites civils et militaires. Non pas qu'il en ait peur, mais ce va-et-vient continuel et ces "tas de ferrailles", comme il les appelle, lui font de l'ombre, or il lui faut de la lumière pour vivre et pour alimen-

MEMENTO

Q	POUR FAIRE MONTER LE CANON
Z	POUR FAIRE DESCENDRE LE CANON
P	POUR TIRER

APPUYEZ SUR

H	POUR ARRETER EN COURS DE JEU (N'IMPORTE QUELLE TOUCHE POUR REPRENDRE)
S	POUR COMMENCER LE JEU



ter les siens. Le maître en a conçu un tel courroux qu'il est prêt à tout pour faire cesser ces désagréments.

Vous voilà donc au centre d'un conflit interplanétaire dont vous êtes loin de maîtriser les tenants et les aboutissants. Comme les sicaires ont besoin de lumière, pour les combattre plus aisément nous les avons piégés dans une caverne en introduisant de fausses données dans leurs ordinateurs de bord.

Vous vous demandez comment, mais à quoi bon vous poser tant de questions, défendez plutôt votre caverne avec le canon laser que l'on vous a confié. Ce dernier vous permet avec ses cinq servants de détruire l'ennemi, mais il faut tirer vite et juste. Si un vaisseau sicaire vient à toucher le bouclier du canon, il est détruit mais votre servant aussi. Quand vous n'avez plus de servant pour tirer, vous perdez la bataille... De quoi vous motiver pour tirer le premier. Et sauver ainsi la planète Terre de l'invasion ionosphérienne.

Vous transmettez les ordres de tir au servant du canon avec le clavier. Vous devez, suivant la hauteur des vaisseaux, faire monter ou descendre le canon en utilisant les touches Z et Q. Pour tirer, une fois que la hausse du canon est ajustée, pressez la touche T. Si pendant le combat on vous appelle au téléphone ou si l'envie vous prend d'aller faire un tour, ne vous inquiétez pas du sort de la planète, il peut être suspendu par une simple pression de la touche H. Pour reprendre le combat il vous suffit d'appuyer sur une touche quelconque.

pourra t-il leur offrir le service après-vente auquel IBM les a habitués (sur un parc de quelques dizaines de machines, la différence de prix laisse certes de quoi s'offrir bien des heures de maintenance). Il semble qu'Amstrad vise surtout les petites entreprises, celles qui regardent à la dépense, en pariant de vendre 800 000 unités en un an. L'avis des oracles est alors qu'il va faire un malheur dans le secteur du traitement de textes. Ce n'est pas n'importe quel bricoleur qui ressent le besoin de traiter du texte au point de signer des chèques de 5 000 FF.

Le 1512 sera disponible en France en novembre. Il ne lui aura fallu que deux mois pour traverser la Manche.

Mini-C.A.O.: maxi-succès!

Le Mini-C.A.O. (voir LOGISTRAD n° 2) vous a plu et beaucoup d'entre vous aimeraient en savoir plus sur le problème de la conception assistée par ordinateur, surtout en ce qui concerne la création de figures géométriques. Mettez donc Mini-C.A.O. en marche et lisez ensuite, très attentivement, les renseignements supplémentaires que nous vous donnons.

Appuyez tout d'abord sur N pour entrer de nouveaux segments. Entrons un segment dont le point de départ se trouve confondu avec le centre du repaire. Pour cela, donnons la valeur 0 aux paramètres xd, yd et zd.

xd, yd, zd: coordonnées du point de départ du segment. xf, yf, zf: coordonnées du point de fin du segment.

Puis, pour xf, nous entrons 100 et laissons yf et zf à 0. Nous obtenons ainsi un segment partant de l'origine et se terminant à 100 sur l'axe des x (horizontal).

Maintenant, comment faire pour avoir le même segment, mais cette fois derrière le premier, donc dans la perspective? Les plus malins (vous en êtes?) ont sans doute déjà trouvé. Il suffit de donner une valeur 100, par exemple, à zd et zf. Et voilà! Nous avons deux segments horizontaux sur le même plan mais que l'on peut voir grâce à Mini-C.A.O.

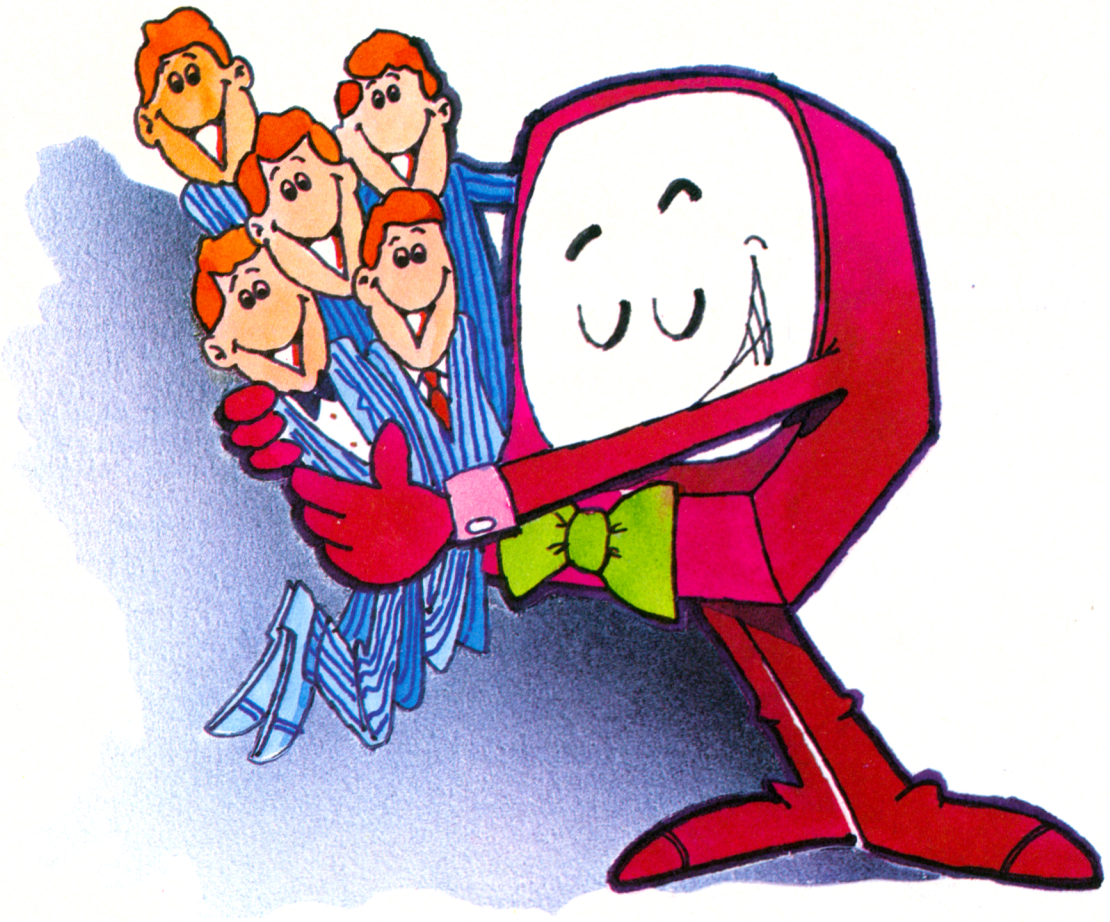
ATTENTION!

Nous vous rappelons que pour charger un dessin que vous avez préalablement enregistré, il faut appuyer sur C (et non pas sur L comme cela a été indiqué dans le mémento de notre deuxième numéro) et donner son nom, mais sans l'extension 3+D, car vous risquez de retourner sous le basic.

Le programme étant en effet écrit en PASCAL, il est inutile de préciser que Mini-C.A.O. s'en charge pour vous.

Petite précaution supplémentaire, faites bien attention à l'orthographe; car en écrivant un nom qui ne correspond pas, vous obtiendriez le même résultat, vous retourneriez en basic.

NOUS AVONS BESOIN DE CHACUN DE NOUS



Vous êtes prévenus: nous ne nous contenterons pas d'être acheté, chargé dans un lecteur de cassettes et rangé dans un coin au sommet de la pile. Nous ne nous laisserons pas lire sans réagir.

Vous connaissez une recette permettant de tirer encore plus de votre AMSTRAD? Vous en avez isolé un point faible, vous avez tourné autour et vous avez résolu le problème? D'autres ont fait de même, peut-être mieux, et vous resteriez dans votre coin sans le savoir?

Ecrivez-nous, envoyez-nous des articles, des programmes, tout ce dont votre tribune, Logistrad, a besoin pour vivre. La porte est ouverte, nous avons le téléphone et une boîte aux lettres. Vous ne savez pas écrire autrement qu'en langage machine? Nous écrirons en français pour vous!

Et si vous êtes publiés, vous connaîtrez la gloire, vous recevrez un chèque et peut-être nous reverrons-nous!

LOGISTRAD

Service Technique 34, av. des Champs-Elysées, 75008 Paris - Tél: 45.63.23.47

Logistrad vous fait bouillir les neurones

AUTOQUIZZER

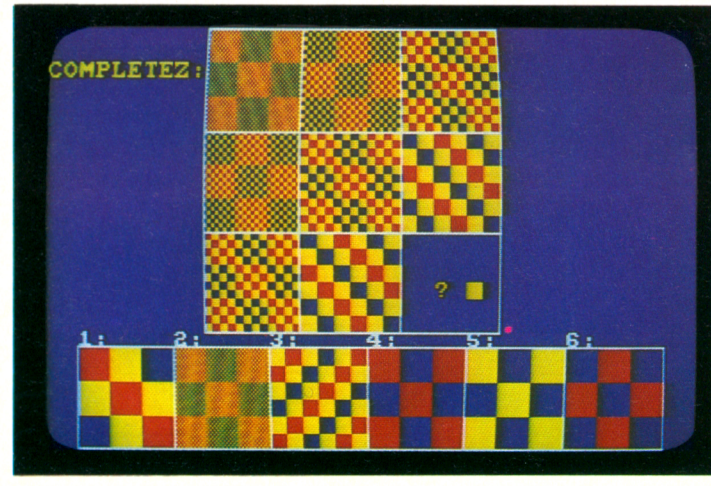
Vous briguez un poste à responsabilités, vous allez partir au service militaire, voici une bonne occasion de mettre votre esprit logique à rude épreuve.

Entreprise en pleine expansion recherche technicien haute qualification, études supérieures, deux ou trois ans d'expérience, envoyer lettre, curriculum vitœ et photo à..

Une offre d'emploi des plus banales, derrière derrière laquelle se cache bien souvent toute une série de tests de sélection. La lettre des candidats est fréquemment soumise à l'expertise d'un graphologue, puis les postulants retenus sont convoqués à des tests. C'est tout au long de ce parcours que se décide votre carrière. Pour vous familiariser avec ce genre d'épreuves, le professeur Logistrad a concocté toute une série de tests logiques, sur le modèle de ceux que l'on rencontre dans les entreprises et à l'armée.

Vous aurez 45 minutes pour répondre à la série de tests. Au-delà, le programme s'arrête et comptabilise vos bonnes et mauvaises réponses. Pour répondre au questions, vous devez utiliser le clavier de l'ordinateur, sans oublier d'appuyer sur la touche ENTER, pour valider votre réponse.

Pour gagner, vous devrez trouver la suite logique d'une série de chiffres, par exemple: 1, 2, 3, 5, 7, ?; choisissez le chiffre qui vous semble le mieux convenir. Ensuite, pour enregistrer votre réponse, servez-vous du clavier



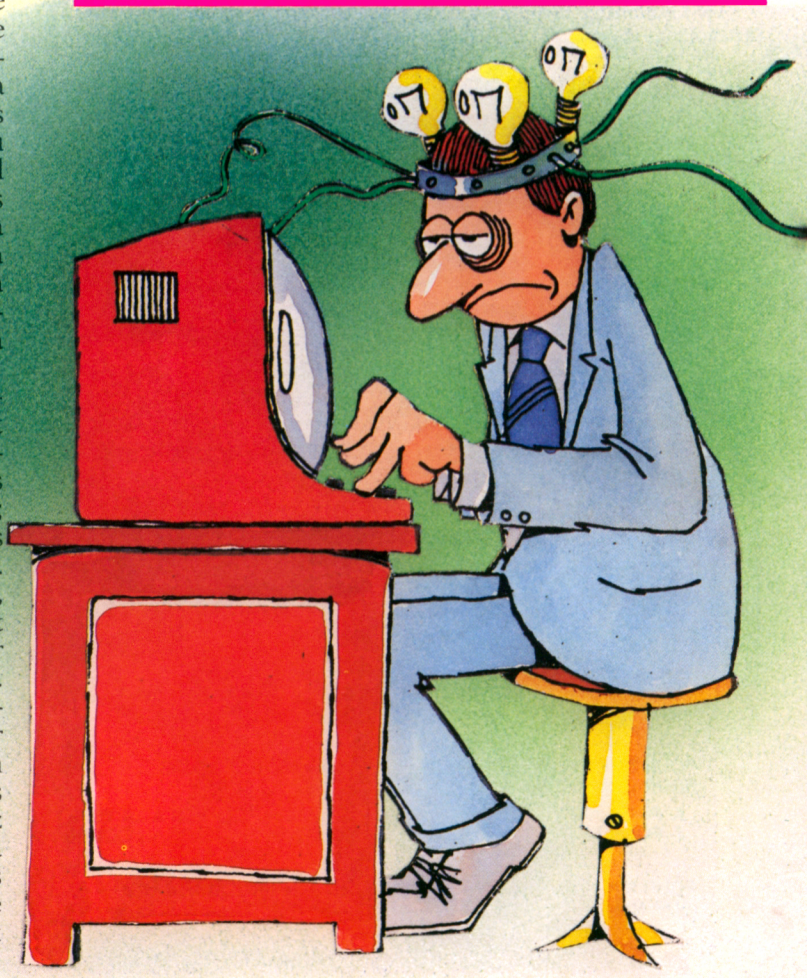
numérique. Vous aurez aussi des séries de lettres de l'alphabet à compléter, par exemple: A, C, E, G, ? Comme précédemment, choisissez la lettre qui vous semble s'intégrer logiquement dans cette liste, puis servez-vous du clavier pour faire apparoûre votre réponse sur l'écran. N'oubliez pas de la valider, en appuyant sur la touche ENTER, sinon elle ne sera pas comptabilisée par l'ordinateur. Pour certains tests, il faudra compléter des figures géométriques colorées ou des listes de mots. Quand plusieurs propositions vous sont faites pour la réponse, choisissez la bonne et appuyez sur la touche du clavier correspondant au numéro de la proposition.

Au premier abord, certaines questions vous feront penser à un véritable casse-tête chinois. Ne vous découragez pas si vite; malgré leur apparence, les tests sont souvent simples. Armez-vous de patience, d'une feuille de papier et d'un crayon afin d'essayer plusieurs combinaisons. Un conseil important: prenez votre temps pour répondre, la précipitation et la logique n'ont jamais fait bon ménage. Observez bien la question, relisez-la attentivement plusieurs fois, avant de choisir une réponse. Bonne chance et gare aux maux de tête!

MEMENTO

AVEZ-VOUS EN ECRAN COULEUR? **O**: OUI / **N**: NON
VOULEZ-VOUS RECOMMENCER? **O**: OUI / **N**: NON

A CHAQUE QUESTION VALIDEZ VOTRE REPONSE AVEC <ENTER>



Nécrophages à tous les étages

TENEBRAE

Vous avez tout essayé: le tiercé, le loto, et vous n'avez rien gagné. Pour vous consoler, essayez de découvrir le trésor caché dans une tour de seize étages.

Il vous arrive le soir de flâner, solitaire, au pied des immenses tours de bureaux ou d'habitations. Les gratte-ciels américains vous font rêver, aujourd'hui vous pouvez faire mieux en partant à la recherche d'un fabuleux trésor dissimulé dans un recoin du seizième étage d'une tour.

La partie ne sera pas facile, car à chaque étage des monstres nécrophages sont prêts à faire de vous un bon repas; comme il fait nuit, il peuvent vous surprendre partout.

Ces monstres vous empêcheront de trouver la clef magique, representée par le symbole "+" sur le plan, qui vous permettra d'accéder à l'étage supérieur. Pour y voir un peu plus clair dans ce dédale de pièces, vous pouvez consulter le plan de l'étage en appuyant sur la touche "P" un privilège réservé aux chercheurs de trésor qui ont déjà tué cinq monstres. Pour riposter aux attaques de ces monstres, vous trouverez des armes, elles sont désignées par un "A" sur le plan, à vous de les découvrir rapidement, mais vous pouvez toujours combattre à mains nues, sinon gare à vos côtelettes.

Si vous êtes surpris par un monstre, vous pouvez l'attaquer en appuyant sur la touche "A", si vous êtes pris de court, vous pouvez vous retirer en appuyant sur la touche "R". Si la pensée du trésor vous a ôté toute peur, vous pouvez combattre le monstre et le toucher aux jambes, au corps ou à la tête, en choisissant respectivement les touches "J", "C" ou "T".

Attention les touches devront rester enfoncées pendant toute la durée du combat.

Lorsque vous êtes touché par le monstre, le bord de l'écran devient blanc et vous perdez l'énergie nécessaire pour anéantir votre ennemi. A l'inverse dès que vous gagnez le combat, vous recevez des

MEMENTO

VOULEZ-VOUS TRANSFERER SUR DISC — **O**: OUI / **N**: NON
voulez-vous les instructions? — **O**: oui / **N**: non

POUR SE DEPLACER UTILISER LES TOUCHES CURSEURS
POUR COMBATTRE LES MONSTRES, APPUYEZ SUR:

- **A** POUR ATTAQUER
- **J** POUR FRAPPER AUX JAMBES
- **T** POUR FRAPPER A LA TETE
- **C** POUR FRAPPER AU CORPS

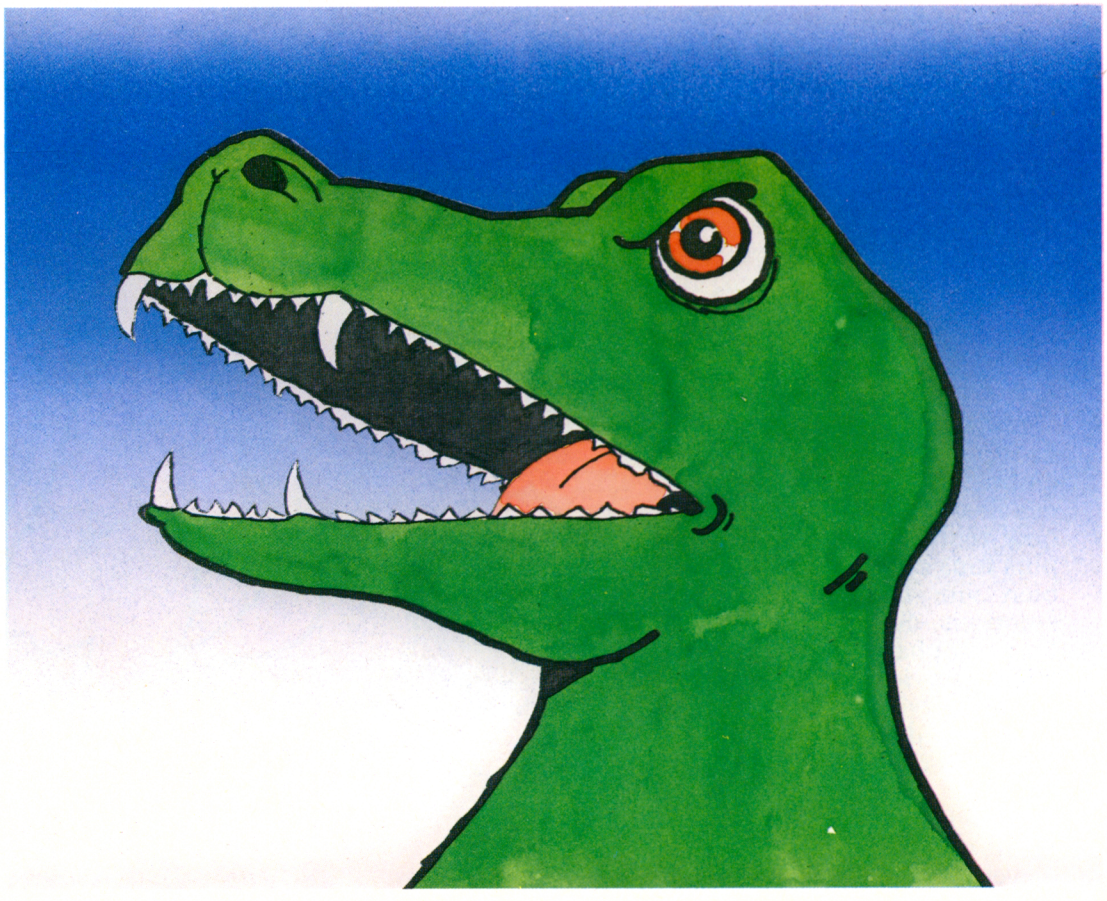
POUR MARQUER UNE PAUSE APPUYEZ SUR LA TOUCHE **TAB**
(SUR N'IMPORTE QUELLE TOUCHE POUR REPRENDRE)

plaques d'or et votre énergie augmente. Une récompense bien méritée, qui vous permet de poursuivre vos recherches pour trouver la clef magique ouvrant l'accès à l'étage supérieur. Mais avant de changer de niveau il faudra que vous ayez gagné au moins 2500 plaques d'or pour payer votre passage!

Un moment de découragement? Songez à l'énorme trésor qui vous attend si vous persévérez. Et puis Christophe Colomb n'a pas découvert l'Amérique en trois jours de voyage. Si, par aventure, vous vous perdez, consultez encore une fois le plan de l'étage avec la touche "M", et regardez votre position, elle est signalée par un petit carré clignotant.

N'oubliez pas que pour vous déplacer dans un étage, il suffit d'utiliser les touches-curseurs ou le joystick. Au hasard des couloirs, guettez aussi l'apparition des marchands d'armes et des magiciens, ils vous seront d'un grand secours car ils augmenteront votre force de frappe face aux centaines de monstres prêts à vous dévorer.

Vous arrivez enfin au seizième étage, bravo! Vous avez su être le plus fort, vous n'avez plus qu'à vous débarrasser des der-



niers monstres, avant de trouver le fabuleux trésor. Un coffre-fort dissimulé derrière une immense bibliothèque. Devant le coffre entrouvert, une vision de rêve: des dizaines de lingots soigneusement empilés, des diamants et des liasses de dollars... De quoi réaliser vos rêves les plus fous et vous remettre bien vite de toutes vos émotions. Si, dévoré par les nécrophages, vous n'atteignez pas le dernier étage de la tour, vous n'avez plus qu'à prendre une bonne tisane de tilleul afin d'éviter que votre prochaine nuit ne soit hantée par les monstres mangeurs d'aventuriers.

A PARAITRE DANS

LOGISTRAD n°4

AVEC CASSETTE POUR AMSTRAD

AGENDA:
Perdez la tête, LOGISTRAD garde la mémoire

MISSILES:
Passeport pour l'enfer

QUACK:
La poule au jeu d'or

PASSE-TEMPS:
LOGISTRAD vous amuse

DEMANDEZ-LE DANS TOUS LES KIOSQUES

• C'est avec un grand intérêt que j'ai acheté le premier numéro de **Logistrad**. Cruelle déception! (...) Si vous ne changez pas votre politique, je n'achèterai pas les numéros suivants et je crois que je ne serai pas le seul. Voici pourquoi: (1) Logiciels d'un intérêt très discutable (...) (2) Prix largement prohibitif: les autres revues fournissent des logiciels plus nombreux, bien plus intéressants et pour un prix moindre (par exemple, Hebdogiciel a proposé six cassettes non protégées et remplies de logiciels pour 100 FF TTC les six, vous en êtes loin) (3) Pourquoi protégez-vous ces programmes? Les possesseurs de drive veulent pouvoir les mettre sur disquette, la lenteur de la cassette étant dissuasive (...) J'apprécierais bien sûr que vous m'indiquiez le moyen de faire une copie disquette de votre cassette. Si oui, merci. Sinon...

Bernard PAUC -
Le Dorat (87)

Premièrement, nos logiciels seraient, selon vous, d'un intérêt discutable. L'avantage de la discussion est justement de confronter des pôles d'intérêt différents, et c'est uniquement parce que nous ne sommes pas narcissiques à ce point que nous ne vous montrons pas les lettres de félicitations que nous avons reçues. Deuxièmement, l'observation du marché des logiciels nous confirme chaque jour que les programmes de **Logistrad** *sont parmi les moins chers de leur catégorie. L'offre faite par notre confrère Hebdogiciel, auquel vous n'êtes apparemment pas plus fidèle qu'à nous, ne s'est pas encore reproduite, alors que nos cassettes paraissent régulièrement.*

• Cet été, je n'ai pu trouver que le numéro 1 de Logistrad, et personne n'avait entendu parler d'un numéro 2 (...) Sachez aussi qu'il est peu envisageable de faire débourser 85 francs chaque mois aux Amstradistes communs qui ne fréquentent que les kiosques à journaux, et pas les clubs de "mordus".

Jean-Pierre GUIGAS -
La Mure (38)

C'est vrai, nous avons dû coupler les numéros de juillet et d'août, car les programmeurs aussi sont des êtres humains, et ils prennent parfois des vacances. Quant à la question du prix, nous pouvons répondre que les logiciels pareils à ceux que nous proposons sont actuellement introuvables dans les software-houses (comme on dit) à moins de 100 francs chacun! Si vous en trouvez qui soient moins chers, faites-le nous savoir. Et si votre tirelire ne vous permet pas d'assumer ces dépenses, nous ne pouvons que vous conseiller de rejoindre un club. Il n'en manque pas.

• (...) Il est regrettable de ne pas pouvoir mettre (les programmes) sur disquette car leur chargement est très long. (...) S'ils étaient listés, il serait possible de corriger leurs erreurs éventuelles sans vous déranger (...) Et pourquoi ne pas faire tester vos jeux par un "candide" qui pourrait juger de leur simplicité d'emploi? Faire des jeux est une chose, les pratiquer est totalement différent.

Claude CAILLARD - Nîmes

Hélas, impossible de lister nos programmes car leur graphisme somptueux et tout en couleur les gonfle de dizaines de lignes de data, et les cassettes n'auraient pas la capacité nécessaire. D'autre part, nous nous sommes dotés récemment d'un comité d'évaluation de cinq "dégustateurs", chargés de tester nos programmes, en refoulant impitoyablement ceux qui ne seraient pas dignes de votre temps si

précieux. Vous citez enfin le problème des copies sur disquette. Nous sommes conscients de son existence et nous avons la joie de vous annoncer, pour la fin de l'année, la publication dans **Logistrad** *d'un programme permettant d'effectuer ce type de transfert. Ce sera votre cadeau de Noël...!*

• J'ai toujours des difficultés à charger les programmes de ma cassette, mais c'est peut-être parce que je suis tout à fait nouveau dans le monde de l'informatique. Je suis un véritable amateur...

Jean-Louis ATTAL - Digne (04)

Comme nous l'avons déjà précisé, le chargement d'un programme n'entraîne pas automatiquement celui des programmes suivants, ce qui est, avouez-le, assez normal. Vous devez donc, à chaque fois, appuyer sur les touches <CTRL> et <ENTER> du clavier numérique. Par contre, l'instruction RUN! charge automatiquement les différents sous-programmes composant chacun des programmes de la cassette, sans qu'aucun message n'apparaisse sur l'écran. Nos programmes étant pour l'instant protégés, vous ne pouvez pas les charger avec l'instruction LOAD; consultez éventuellement votre manuel à ce sujet.

Il est inutile de faire un catalogue (par les instructions Cat et ENTER) des sous-programmes de chaque programme pour déterminer si la bande magnétique est détériorée. Le deuxième bloc de nos programmes dépasse en effet les 2 Ko autorisés par votre Amstrad, qui affiche systématiquement la mention "read error d".

Si vos programmes se chargent difficilement, vérifiez l'état de la tête de lecture de votre magnétophone, nettoyez-la le cas échéant avec un coton imbibé d'alcool (très délicatement). Vérifiez l'état des câbles de raccord si vous utilisez un magnétophone annexe. Le volume ne doit être ni trop fort, ni pas assez, et la tonalité ne doit pas être trop aiguë. Faites éventuellement un essai avec un autre magnétophone.

Pour des raisons évidentes de durée de chargement, les programmes sont enregistrés sur les cassettes en vitesse rapide (speed write 1), comme c'est du reste le cas de la plupart des logiciels sur le marché. Ceci ne diminue pas la fiabilité de l'enregistrement, l'ordinateur détectant automatiquement la vitesse de lecture.

Si l'ordinateur persiste à ne pas charger les programmes à cause d'une erreur de lecture, renvoyez-nous le bon de garantie dûment rempli. Logistrad reste à votre disposition pour tout conseil additionnel.

• J'ai eu le plaisir de trouver en Province (et dans un supermarché) le numéro 1 de **Logistrad** (...) mais il est hélas introuvable dans mon quartier. Pourquoi? (...) Le programme Roulette, d'autre part, ne répond plus après que l'on ait répondu à la question "quelle douzaine", et on est forcé d'effacer le jeu pour tout reprogrammer.

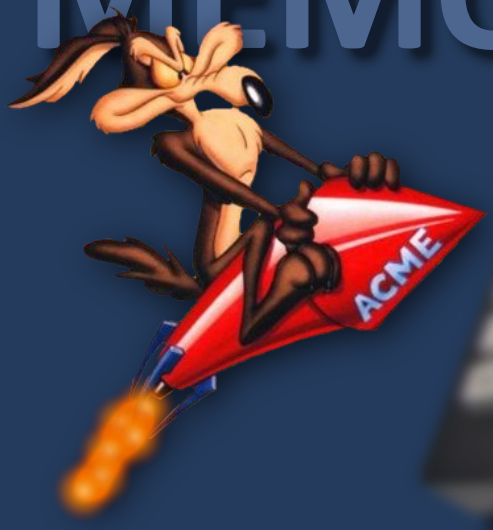
Gérard GILLES - Paris 17e

Logistrad *est distribué par tous les marchands de journaux. Il faut croire que vous êtes arrivé trop tard et que leurs stocks étaient épuisés. N'hésitez pas à nous commander les numéros qui vous manquent. Quant à votre problème avec Roulette, surtout, n'essayez pas de le résoudre en effaçant tout; notre service après-vente est équipé pour tester les cassettes fautives, que vous devez nous renvoyer. A nos frais, bien sûr. Il vous adressera en retour un exemplaire en bon état.*

Document numérisé avec amour par :

AMSTRAD CPC

MÉMOIRE ÉCRITE



https://acpc.me/